AtTOS

décembre 2002

Dossier

Gravure sur Atari

Tests

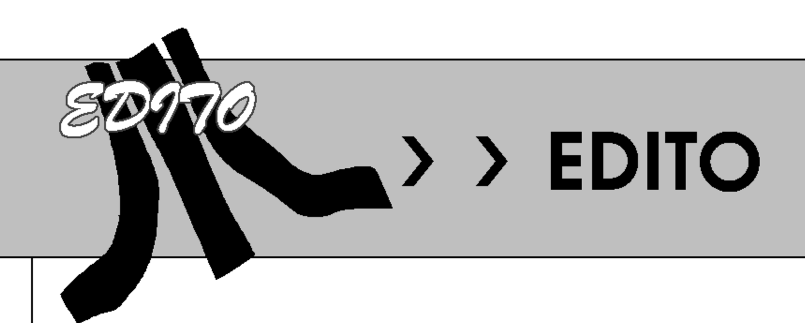
aFTP, Zebuland

Compte-rendu Alchimie 2 :



La fête de l'informatique alternative !

» AtTOS n°7 - Prix : 3 €



› › EDITO

par RayXambeR

AtTOS se porte bien. Merci pour lui ! En effet, et notamment le dernier numéro, a été quelque peu plébéscité auprès des lecteurs. Quand le dernier numéro sorti est jugé le meilleur à tous les points de vue, ça ne peut que faire plaisir, n'est-ce pas ? Cela nous incite encore plus à continuer dans cette voie, la voie de l'information, de la recherche, de la vérification d'informations, de l'expérimentation, etc. ceci dans un seul but : servir la cause atariste. Et l'équipe de rédaction fait tout son possible pour vous servir au mieux. Cependant, nous faisons tout cela en dehors de nos heures de travail et puis nous ne faisons pas que travailler et utiliser nos Atari non plus ! Donc c'est un travail au compte-gouttes mais quasi permanent qu'il faut s'imposer. Il est donc plus que souhaité que vous soyez toujours plus nombreux à nous faire part de vos idées, à participer à la rédaction d'articles, etc. Non pas pour nous alléger le travail (encore que cela sera apprécié à sa juste valeur ;) mais surtout pour que AtTOS puisse poursuivre dans la voie de la variété des sujets abordés.

Evidemment, pour être "mode", il serait bon de réaliser tout cela sur Internet, en html, etc. Mais comment envisager cela lorsque plusieurs personnes vous disent que c'est grâce à AtTOS qu'elles se sont connectées à Internet depuis leur Atari, que c'est grâce à AtTOS qu'elles ont eu envie de se renseigner sur tel ou tel logiciel, qu'elles attendent le prochain numéro pour savoir ce qu'il leur faudra acheter pour graver des CDRom à partir de leur ST ? Il faut penser à tout le monde, n'exclure personne. Et lire sur écran n'est pas très commode ...

Autre nouvelle, la création d'une association, RayXambeR publications, qui aura pour seul but d'officialiser quelque peu l'édition des nos deux fanzines AtTOS et ReVival (le tout assorti d'un dépôt légal de fabrication). De ce fait, nous vous annonçons l'augmentation de l'abonnement à AtTOS qui passe ainsi à 12 €. Cela vous permet toujours d'économiser de l'argent (mais moins qu'avant, désolé) puisque au lieu d'envoyer 4 fois 3 € et donc 4 timbres, vous n'avez qu'à envoyer 1 fois 12 € donc un seul timbre, *(hein Pascal ! ;)*
En effet, une association coûte 36,8 € pour la création et le dépôt légal oblige à envoyer à chaque numéro au moins 5 exemplaires de chaque fanzine ! Ne voulant pas raisonnablement éditer AtTOS à perte, c'est la seule mesure à prendre à notre sens. En espérant que cela ne refroidira pas vos ardeurs de lecteurs dévoreurs de AtTOS ! Bonne lecture à toutes et à tous.

Ont participé à ce n° : Clément Benrabah, Mathieu Demange, Cyril Denis, Cyril Lefebvre, Thierry Milood, Stéphane Perez, Pascal Ricard, Pierre Thontat et Paul Caillet pour le site "ouaibe".



Sommaire pas sommaire !

par RayXambeR

Fanzine *AtTOS*

Matériel utilisé pour mener à bien cette mission de sauvegarde du monde TOS :

Macintosh G4 / 466 MHz / 384 Mo

Atari Portfolio (saisie de texte pendant les vacances ;)

Atari Falcon 030 + 14Mo + 15"

Logiciels utilisés et usés jusqu'à l'os :
Magicmac 6, Calamus SL 2002 le magnifique couplé à son mirifique module Filtre et V-Objet, Papyrus 7.58 (pour la saisie de texte et les tableaux), imprimante Epson stylus photo 870 LE, scanner Umax 1220S, Vision 4 pour les captures d'écran sous MagiCMac.

TARIFS AtTOS

12 € *les 4 numéros*
3 € *pour essayer un numéro*
(les frais de port sont compris)

Périodicité trimestrielle

CONTACTS

Pour nous contacter personnellement, poser des questions, exposer un problème, etc. un seul email : rayxamber@acbm.com

Les possesseurs de consoles de jeux vidéo allant de l'Atari 2600 à la Dreamcast, en passant par nos bonnes vieilles Jaguar&Lynx mais aussi NeoGeo, Nec, Saturn, Megadrive, Super Nintendo, Vectrex, Colecovision, etc. feraient bien de jeter plus qu'un coup d'oeil sur notre autre publication, REVIVAL.
Ce fanzine existe depuis 1997 et est le seul à se faire l'écho de toute l'actualité des consoles de jeux (autresque PS2, XBox et GameCube. Pas besoin de nous pour ça !). Vous y trouverez de quoi alimenter vos consoles favorites, délaissées par la presse nationale (à plus forte raison que les Puces Informatiques, c'est terminé !).
Plus d'infos en page 35 du présent numéro.

Dernière minute ! Profitez de notre offre spéciale pour acquérir l'intégrale de Revival : les 20 premiers numéros pour seulement 60 € port compris (au lieu de 75 €) , soit 3 €/n° au lieu de 4 €.

Autres Publications

Hors série :





Volume 1 :

TOUT sur les consoles Nec (PcEngine, SupergraphX et Pc-FX) **16** € port compris !



Volume 2 :
Il est là !
Pour une somme rondelette, **10** €, faites à nouveau le plein d'infos, d'astuces, d'insolite, de solutions, de jeux non édités, etc. et ce rien que sur les consoles Nec PcEngine & Pc-FX.
Le rêve éveillé !



Toutes les astuces Jaguar recensées dans ce recueil **4** euros port compris

» » En Bref...

par RayXambeR

UDO ... rémifasollasido !

UDO est un utilitaire pour créer des documentations dans moult formats différents. Les plus utilisés sur nos machines étant le html et le st-guide.
Récememnt, UDO est devenu open-source (auparavant c´était un shareware).
http://www.udo-open-source.org
UDO a été recompilé avec GCC et MiNTLib par Arnaud Bercegeay et placé sur son site personnel à l´adresse suivante :
http://perso.wanadoo.fr/arnaud.bercegeay/soft_sox.htm#udo

Pour la documentation de UDO, il faut la récupérer sur le site de UDO (il existe une version en anglais).

http://www.udo-open-source.org/download/index.html

UDO: External programs

General:
- Source editor
- Dest editor
- Source viewer
- Dest viewer

Specific:
- ASCII
- ST-Guide
- HTML
- Rich Text
- LaTeX
- Pure-C-Help
- Manualpage
- NROFF
- WinHelp
- QuickView
- Texinfo
- Turbo-Help
- Helptag-SGML
- Linuxdoc-SGML
- LyX
- C
- Pascal

Programm: C:\USR\BIN\HCP.TTP

Supports VA_START   TOS program

Parameters: $0

OK   Hint...   HELP

Des Prod la Demo

Le groupe de démos MJJ Prod vient de sortir une compilation de musiques soundtracks appelée MJJ Player. Elle fonctionne sur Atari STe et Falcon 030 (ainsi qu'avec l'émulateur Steem).

La page d'information en anglais sur le site Pacidemo est la suivante :
http://pacidemo.planet-d.net/mjj.html
Pour les anglophobes, voici une page en français :
http://www.chez.com/freddo/Atari/MjjProd/MjjPlayer02.html

Décrochez la Luna !

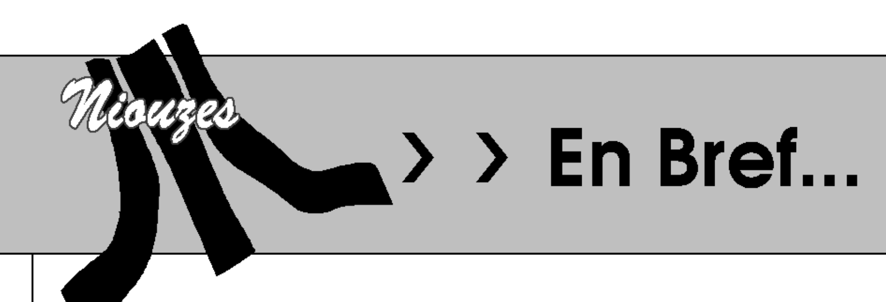
Luna, le superbe éditeur de textes devenu récememnt freeware, est disponible en version 2.10 depuis quelques jours.

Jaguar 2 : le retour !

Vous pouvez depuis peu trouver en libre téléchargement le Midsummer Technical Reference Manual officiel (Midsummer est le nom de code pour la Jaguar 2). John Mathieson a fait des recherches dans ses archives et l'a retrouvé. On peut en télécharger une archive sur :
http://www.chez.com/toxicmag/real/articles/mathieson.htm

Barrettes : syò ?

Suite à une question qui nous a été posée par téléphone (une preuve que tout le monde, notamment sur Atari, est loin de posséder une connexion à l´Internet) à propos du type de barettes à utiliser sur un ordinateur STE (1040 et Mega). Des réponses ont été données et nous vous les livrons telles quelles :
Il faut de la barette 8 bits (ou 9) en 256KB



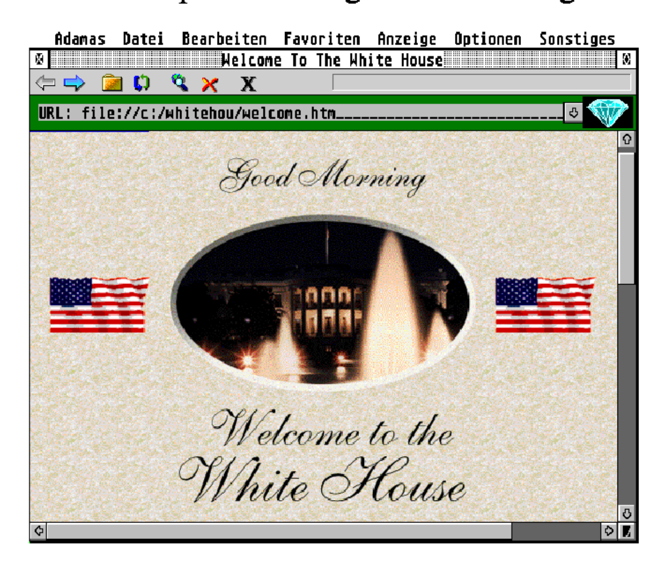
> > En Bref...

par RayXambeR

ou 1 MB.
Il faut les appairer -> 2 barettes identiques (au niveau contenance)
Sur l'atari ste les barettes se place avec un espace. Voici le genre de configuration que l´on peut faire
4: 1MB
3: 256K
2: 1MB
1: 256K
Il y aura dans ce cas 2,5MB
Attention dans certains ste la rom a un bug qui lui empeche de bien reconnaître les 256K s'il y a des 1Mo.
Le mieux étant de mettre 4x1MO vu le prix actuel...

Régime Draconien

Draconis est passé freeware.
Pour mémoire il s'agit d'un intégré internet contenant plusieurs logiciels dont Light of



Adamas pour la navigation. L'ensemble de ces logiciels est passé freeware mais cela ne semble pas vouloir signifier qu'il n'y aura plus de nouvelles versions. A voir.
Dispo sur *http://draconis.atari.org*

C'est mode l'heure ?

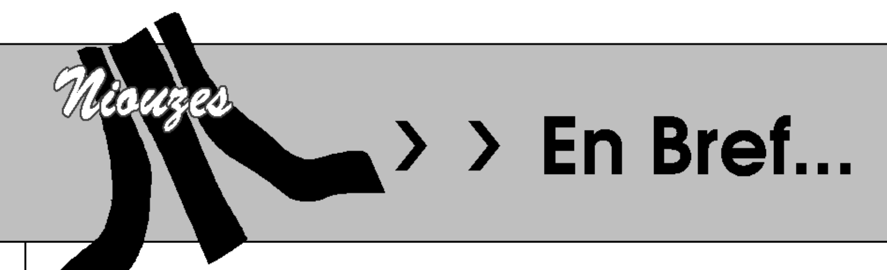
Eurêka a été mis à jour. Pour mémoire, il s´agit d´un grapheur 2D d´un modeleur 3D. Faudra que la rédaction de AtTOS se mette en quatre pour le tester prochainement. Plusieurs URL sont données par son auteur François le Coat. Les voici :
http://eureka.atari.org/eurka211.zip
Qui est la version "pour tous".
http://eureka.atari.org/eurkafpu.zip
Qui est la version limitée FPU.
http://eureka.atari.org/eurka020.zip
Qui est la version complète 68020.
http://eureka.atari.org/eurklite.zip
Qui est la version lite, qui tient sur une disquette 720k.
http://eureka.atari.org/lib_dgem.zip
Qui sont les LDGs utiles à Eurêka.
http://eureka.atari.org/tiny043.zip
Qui est l'extension OpenGL (nécessite le package précédent).

Annie aime les joueurs

Une nouvelle version d'Aniplayer. Et une ! Il s´agit de la 2.21. Au menu, on peut recenser la sauvegarde Ogg Vorbis (quid ?), la lecture Divx 1, DivX 2, Divx 5 (AVI/MOV), Sorenson Video 1 (MOV), Real Video 1 (RM), MJPEG (AVI/MOV). De plus il existe dorénavant une possibilité

ReVival, avec son vingtième numéro, fête ses 5 ans d'existence. Au menu giga dossier Sakura

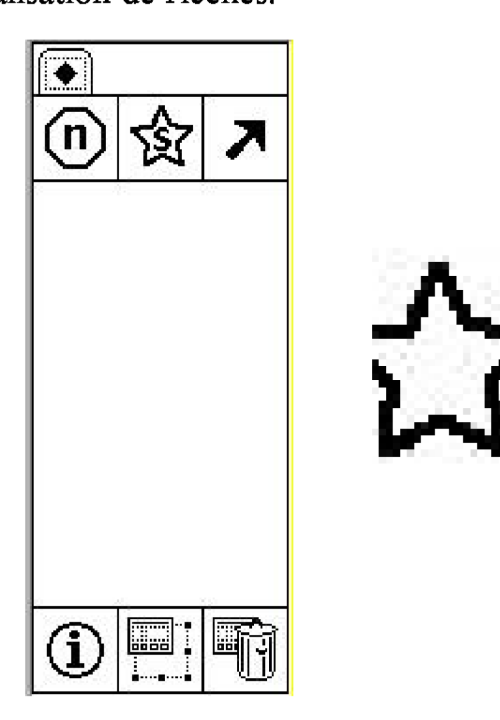




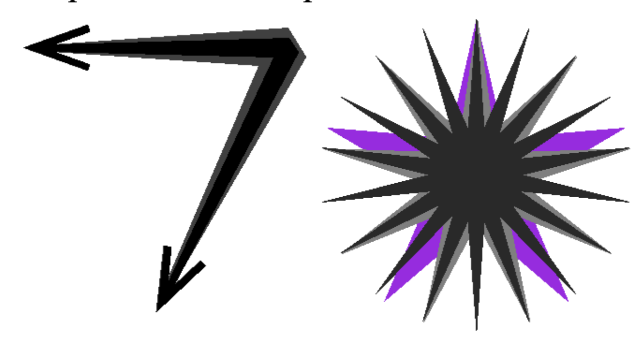
de tri dans la playlist et la lecture Ogg Vorbis apparaît plus rapide (sans FPU). Par ailleurs, son auteur, Didier Méquignon, cherche quelqu´un qui a des connaissances pour la gestion d'un SLB en code natif PPC pour MagiCmac ou Aranym. Contactez-le par mail :
*d_i_d_i_e_r_-_m_e_q_u_i_g_n_o_n_*
@_w_a_n_a_d_o_o_.f_r
http://aniplay.atari.org

V-Objets

En attendant le test complet de SL2002, voici quelques caractéristiques d´une mise à jour concernant le module V-Objet (qui nécessite absolument SL2002 pour fonctionner. Un peu dommage de "brider" artificiellement les modules, obligeant ainsi à effectuer les mises à jour de Calamus. Mais cela peut se comprendre financièrement parlant car faut bien rentrer un peu d´argent pour le développement de Calamus.)
Polygones : il est maintenant possible de régler les courbures des tangentes.
Etoiles : idem pour les étoiles. On peut donc exercer sur elles des torsions.
Rappel des paramètres : il est possible de rappeller les paramètres de la fois précédente. En rentrant tout cela en macro, on obtient facilement des effets de fleurs et de dents de scie. Les boutons "remplacer contenu" et "ajouter" des trois menus (étoiles, polygones et flèches) sont maintenant des boutons standard réagissant donc à l'appui sur "Return". Le contenu d'un cadre Objet Vectoriel est géré dynamiquement par les paramètres de réglages. Très pratique, notamment pour la réalisation de flèches.



Quelques exemples de réalisation, en deux coups de cuillière à pot.



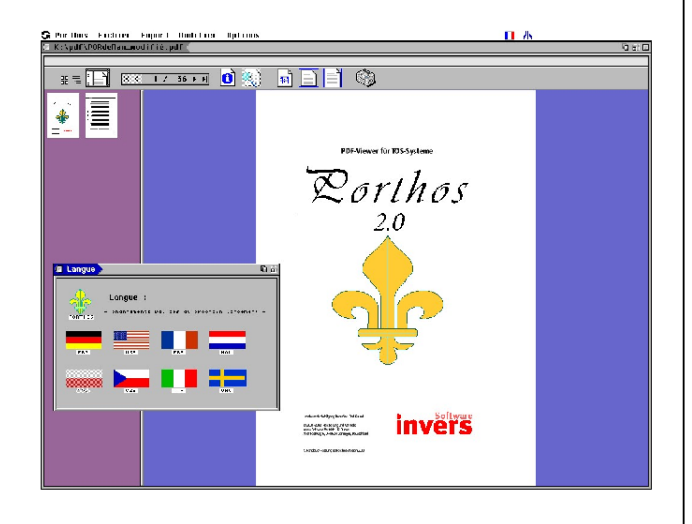
HighWire

HighWire 0.09a est sorti. Le développement de HighWire continue. HighWire supporte maintenant une

"partie" des Tags FORM, tous les tags ne sont pas supportés actuellement.
Aussi, HighWire supporte l'affichage de fontes TTF dans le mode 8 bit seulement. Le support des polices au format TTF n'est pas encore assez poussé, mais il est utilisable.
Quelques changements en vrac :
- L'affichage de fontes non-Speedo fonctionne maintenant.
- support des souris à mollettes.
- Scrolling en temps réel lors de l'utilisation des sliders.
etc.
Pour téléchargement :
http://highwire.atari-users.net

Un Porthos, TOS pour un !

Porthos, le logiciel permettant la lecture des fichiers Acrobat (PDF) sur Atari, bénéficie d'une nouvelle version. Dispo chez Europe Shareware.



Gagne un dôme !

Windom-1.20 est disponible. Il s'agit pour mémoire d'un outil de programmation permettant de réaliser facilement toutes sortes de choses sous interface GEM. Création de fenêtres notamment.
Windom est disponible en version pour Pure C, Sozobon C et Gnu C compiler. Dispo comme souvent sur le site ftp Chapelie (Voir page URL et adresses).

Les ombres planent sur Atari

Le groupe Didier et les Ombres est désormais présent sur l'Internet. Voici l'URL :
http:// www.mp3.com/Didier_et_les_Ombres -
Il s'agit d'un groupe chroniqué dans STMag 107 (nostalgie, ah nostalgie) et dont les Atari semblent servir pour réaliser leurs albums. Pas d'avis de notre part car nous ne les avons pas (encore) écouté !

Passer sous les couvertures

Le disk-magascene Undercover 23 est disponible !
Deux versions en ligne :
http://files.dhs.nu/files_magazines/uc23full.zip
http://files.dhs.nu/files_magazines/uc23lite.zip
La Full (pour possesseur de Falcon et de ST avec disque dur) et la Lite (pour les possesseurs de ST sans disque dur).

Mitchell *(euh pardon, Eddie)*

L'éditeur de textes pour Calamus passe en



par RayXambeR

version 7.05. Cette version ne semble corriger qu'un bug empêchant la sauvegarde de fichiers *.ses
Nouvelle version aussi du module d'import PSD.

De façon anodine ...

Anodyne Software est le nouveau détenteur des droits du logiciel Diamond Edge. De ce fait, le suivi devrait être à nouveau assuré pour ce logiciel qui fait cruellement défaut sur Atari actuellement. Diamond Edge est un utilitaire qui permet de diagnostiquer votre machine, de réparer des unités de disque, d´optimiser ses performances (défragmentation, etc.) et éventuellement de retrouver des données effacées. On peut même, à condition de bien s´y connaître, éditer des données d´un disque dur. C´est comme ça que certains arrivent à sauver des disques durs que l´on croyait perdus. Les limitations actuelles de Diamond Edge devraient être rapidement levées par Anodyne et on peut raisonnablement espérer une gestion convenable en FAT32. Enfin ! ca manquait terriblement sur Atari. Pour une bonne nouvelle, c´est ... Pas mal d´infos sont sur le site à l´URL suivante :
http://www.anodynesoftware.com/news.htm

L'info c'est rigolo

Des "vieux" articles sur notre univers Atari, extraits de magazines américains sont sur http://www.atarimagazines.com/ (merci à TMI pour l´info)

Révise !

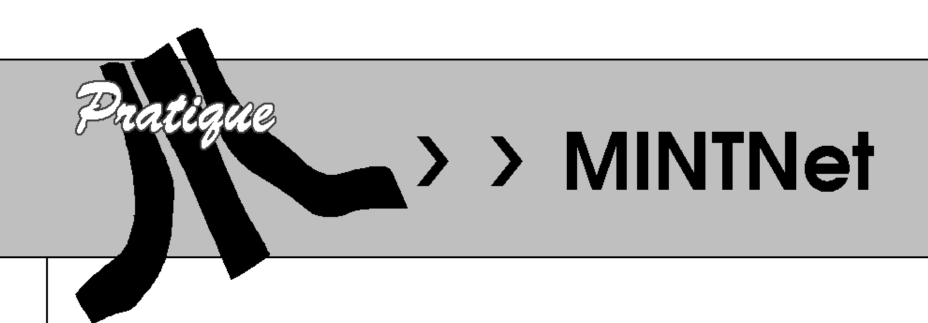
Le révision numéro 4 de Calamus SL 2002 Lite est parue. Elle est gratuite pour les détenteurs d'un "match code" de la révision numéro 3.
- Version TOS :
http://calamus.cybele-maia.net/bin/2002L_FR.zip
- Version Windows :
http://calamus.cybele-maia.net/bin/Calamus_SL2002_fr_lite.EXE

En vrac

gnuboy-1.0.3.zip qui émule la console Gameboy, *povray-3.50b-mint-bin.tar.gz* la dernière version du fabuleux Persistence of Vision (raytracer), *sdl-devel-1.2.5-mint.tar.gz* qui est une SDL (Simple DirectMedia Layer). *(Mais ne me demandez pas à quoi elle sert je suis bien incapable de vous l´expliquer !)*
ttdigger-63.zip qui servira à ceux qui aiment explorer les entrailles de leurs programmes.

Cresus en est maintenant à sa version beta3
Les nouveautés de cette version sont les suivantes :
formulaire d'enregistrement et clé
mots de passe cryptés
nouvelles options d'affichage et diverses
sélection multiple des opérations (+Shift)
ouverture de la fenêtre d'édition avec double-clic
redraws pour sélection plus rapides
correction de bugs





par Clément Benrabah

Installation MINTNet via SpareMINT

Le but de cet article est de décrire une procédure d'installation de MiNTNet grâce au projet Sparemint et de le paramétrer pour pouvoir se connecter à l'internet via un modem.
On part de l'installation minimale de MiNT et de rpm vue dans l'article précédent.

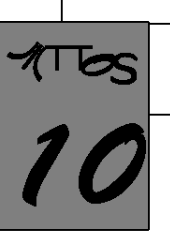


Les packages nécessaires sont :
freemint-net
chkconfig
logrotate
sysklogd
ppp

Vous pouvez récupérer ces packages dans leur dernière version sur http://sparemint.atari.org ou sur un site miroir.

Lancez le shell u:\bin\bash et au prompt, installez les packages avec la commande rpm dans l'ordre suivant:
rpm -ivh freemint-net-1.15.12-1.m68kmint.rpm
rpm -ivh chkconfig-1.0.7-2.m68kmint.rpm
rpm -ivh logrotate-3.5.9-1.m68kmint.rpm
rpm -ivh sysklogd-1.3-4.m68kmint.rpm
rpm -ivh ppp-2.3.11-2.m68kmint.rpm

Copiez les fichiers /boot/mint/slip.xif /boot/mint/sockdev.xdd ainsi que le driver correspondant à votre port série dans votre répertoire C:\MINT (ou C:\MULTITOS selon votre choix initial) en tapant au prompt:
cp /boot/mint/slip.xif /boot/mint/sockdev.xdd /boot/modules/port_serie.xdd /c/mint/



en remplaçant port_serie par le port série utilisé : scc (Mega ST, TT, Falcon, Hadès), mfp (Mega ST, TT, Hadès), mfp_mil (port 19200 Milan), uart (port 115200 Milan).

Important: si vous utilisez HSMODEM, il faut le désintaller en renommant les programmes dans le répertoire C:\AUTO en .prx et en renommant les fichiers hsminst.xdd et drvinmnt.xdd en .xd_ par exemple.
Il faut ensuite supprimer ou commenter (en rajoutant un # devant) dans le fichier MINT.CNF les lignes du type:

```
# hsmodem config
sln u:\dev\hsmodem2 u:\dev\modem2
sln u:\dev\hsserial2 u:\dev\serial2

ren u:\dev\modem2  u:\dev\ttyb
ren u:\dev\serial1 u:\dev\ttyc
ren u:\dev\serial2 u:\dev\ttyd

sln u:\dev\ttyb u:\dev\modem2
sln u:\dev\ttyc u:\dev\serial1
sln u:\dev\ttyd u:\dev\serial2
```

pppd est le démon (processus système) qui gérera la connexion PPP avec votre fournisseur d'accès à internet (ISP) via le port série. Il a besoin pour fonctionner que le démon syslogd soit lancé. Ce dernier est le "mouchard" de MiNT: il trace toutes les informations système, des simples messages d'information venant des applications aux alertes du noyau, soit dans le fichier /var/log/messages, soit sur la console, soit par mail... suivant sa configuration contenue dans le fichier /etc/syslog.conf.

Dans votre fichier MINT.CNF, rajoutez la ligne suivante :

```
exec u:\usr\sbin\syslogd
```

par Clément Benrabah

Si vous souhaitez utiliser des clients Stik/Sting, rajoutez la ligne :
exec u:\usr\sbin\gluestik

Si vous souhaitez utiliser des clients Draconis, rajoutez la ligne :
exec u:\usr\sbin\mgw

Redémarrez votre ordinateur pour que MiNT prenne en compte les drivers et lance au démarrage les différents programmes nécessaires.

A l'aide d'un éditeur de textes, modifiez le fichier /etc/ppp/options ainsi:

```
lock
connect "/usr/sbin/chat -v -f /home/.chat-script"
modem
debug
crtscts
passive
defaultroute
/dev/modem2
115200
noauth
```

La ligne /dev/modem2 change en fonction de votre machine et du port série utilisé. Elle indique le chemin du port série sur lequel est branché votre modem. Le chemin donné ici en exemple est pour un Falcon. Pour l'utilisation du port série rapide sur un Milan, il faut remplacer par /dev/ttyS1

Prise en compte des paramètes de l'ISP

Vous devez connaitre:
- le numéro de téléphone pour joindre votre fournisseur d'accès à Internet



par Clément Benrabah

- votre nom et votre mot de passe pour la connexion
- l'adresse IP du serveur DNS primaire (et éventuellement secondaire)

Indiquez dans le fichier /etc/resolv.conf le mot clé domain suivi du domaine de votre ISP ainsi que l'adresse IP du serveur DNS primaire avec éventuellement l'adresse IP du serveur DNS secondaire précédée du mot clé nameserver .

Exemple de fichier /etc/resolv.conf (forfait Wanadoo):

```
domain wanadoo.fr
nameserver 193.252.19.3
nameserver 193.252.19.4
```

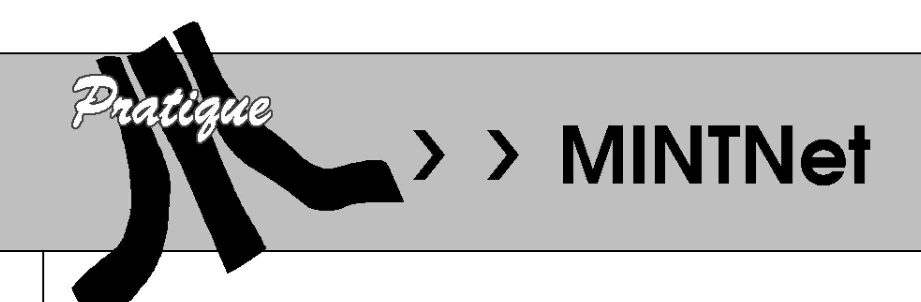
Dans le répertoire /home de votre partition minix, créez un fichier chat-script avec les instructions suivantes, en remplaçant num_tel, login et mot_de_passe respectivement par le numéro de téléphone de votre ISP, votre nom et votre mot de passe pour la connexion :

```
ABORT "NO DIALTONE"
ABORT "NO CARRIER"
ABORT BUSY
ABORT ERROR
"" AT&F1M0
OK ATDTnum_tel
gin: login
word: mot_de_passe
```

Dans cette exemple, AT&F1 est une commande qui permet d'initialiser un modem USRobotics Sportster Message Plus. Vous pouvez la remplacer par la commande plus générale de réinitialisation d'un modem ATZ.
M0 est le paramètre désactivant le haut-parleur du modem.
ATDT est la commande qui effectue la numérotation.

Connexion/déconnexion à Internet





› › MINTNet

par Clément Benrabah

Pour se connecter, il suffit de lancer au prompt le démon pppd. Ce dernier va réinitialiser le modem, effectuer la numérotation et une fois la connexion établie, lancer le dialogue pour la connexion grâce à la commande chat en se basant sur le contenu du fichier /home/.chat-script créé précédemment

Dans la fenêtre console, doivent apparaitre des messages du type:

```
Dec  8 20:33:20 milan040 pppd[28]: Serial connection established.
Dec  8 20:33:20 milan040 pppd[28]: Using interface ppp0
Dec  8 20:33:20 milan040 pppd[28]: Connect: ppp0 <--> /dev/ttyS1
Dec  8 20:33:22 milan040 pppd[28]: local  IP address 193.248.211.237
Dec  8 20:33:22 milan040 pppd[28]: remote IP address 193.252.253.143
```

Vous êtes désormais connecté à Internet !

Pour vous déconnecter, tapez au niveau du prompt du bash :

```
kill `cat /var/run/ppp0.pid`
```

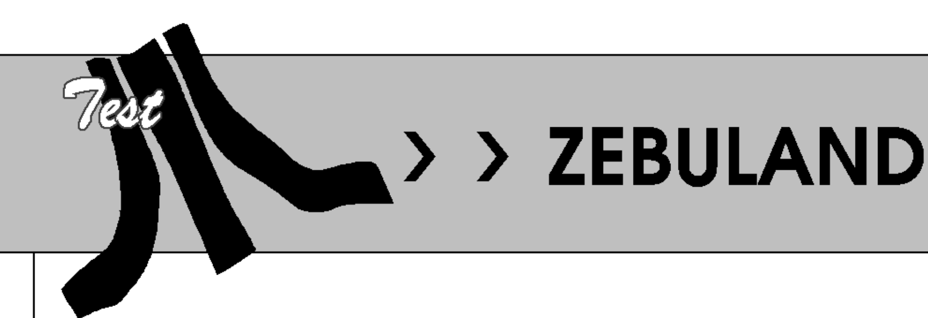
Le processus pppd sera arrêté et la liaison série sera interrompue.

Si vous avez installé le package psmisc, vous pouvez aussi utiliser la commande :

```
killall pppd
```

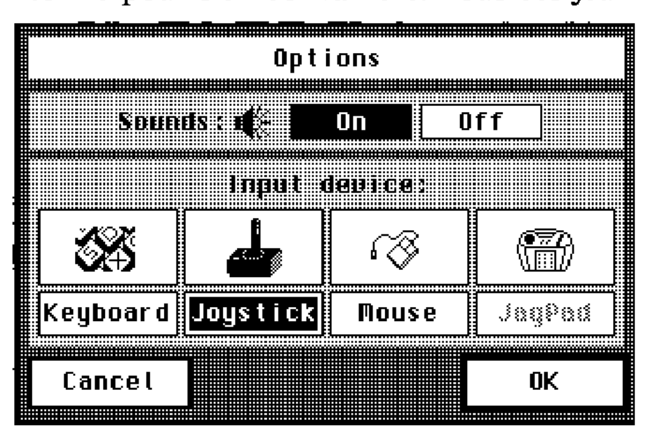
Maintenant que MiNTNet est installé, vous pouvez accéder à de nombreux outils réseau disponibles en packages rpm, la gestion de réseaux TCP/IP étant le point fort des systèmes "à la Unix", l'autre point fort étant les outils de développement.

Pour toutes questions, remarques, corrections, problèmes, vous pouvez me contacter à l'adresse Clement.Benrabah@wanadoo.fr

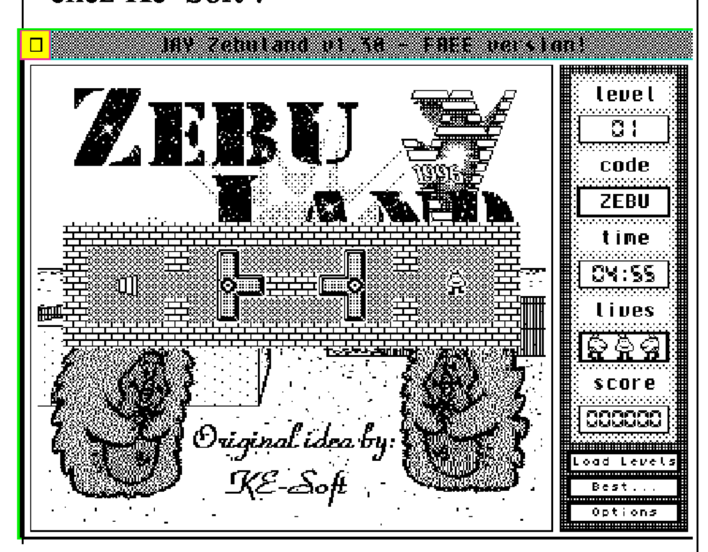


Adaptation de JAY software
24/07/2002 Freeware
jaysoft.atari.org

Mais quel est ce jeu ? C'est tout simplement une adaptation du célèbre hit de Ke-Soft sorti en 90. Ke-Soft s'était illustrée sur Atari XL-XE avec de nombreux titres tous aussi bons les uns que les autres.Il suffit de citer Zador, Zador II, Dredis, Taipey, Sogon, Brundles, Cultivation et encore Atomic pour s'en convaincre. Tous ces jeux



sont à ranger dans la catégorie réflexion et ont comme point commun une jouabilité et un rendu graphique exemplaires.
Cette version pour ST a perdu ses couleurs pour afficher seulement du mono, mais garde le même attrait que l'original. La règle est simple, il faut faire passer un ch'ti-bonhomme d'un côté à l'autre du tableau. Sur le parcours se trouvent des portes qui pivotent lorsqu'on les pousse. Mais aussi des trous, qui doivent être comblés par des pièces correspondant à leurs diamètres. Seulement, les pièces ne peuvent qu'être poussées. Sur certains tableaux deux ch'ti-bonhommes sont nécessaires pour passer, l'un aidant l'autre bien sûr ! C'est en jonglant avec la partie rouge du manche (bande d'obsédés !) que l'on contrôle l'un ou l'autre des ch'ti-bonhommes.
Au fur et à mesure que l'on s'enfonce dans l'aventure, tout se complique, l'impression d'être noyé surgit. La réflexion sera votre seul recours, parfois même avant de commencer à bouger.
Parmi les options, quatre choix vous sont proposés pour le maniement, clavier, joystick, souris et joypad Jaguar ainsi que la possibilité de couper le son. Les tableaux sont identiques à l'original avec les mêmes codes d'accès direct, mais il y a parfois de nouveaux tableaux (c'est le cas par exemple du numéro 7). Un jeu très plaisant, certes sobre, mais qui offre un moment de détente dont il serait bête de se priver. Il fonctionne en plus très bien sous votre config internet, Magic/Nvdi/Sting/ sans poser de problème. Et en plus en le renomant *.acc vous pourrez l'utiliser comme accessoire bureau.
A quand les autres adaptations de jeux de chez Ke-Soft ?



Si Zebu, z'ai plus soif alors ! *(par RayXambeR, qui vient de tourner la boule...)*

par Pascal Ricard & RayXambeR, CD graveuRs !

Graveurs CD

Dossier Solutions de gravage de CD sur Atari et compatibles.

Les solutions de gravage de CD ont longtemps été limitées à un seul logiciel : CD Recorder de Soundpool. Ce dernier reconnaît bon nombre de lecteurs et se compose en fait de plusieurs petits logiciels, avec à chacun sa spécialité (audio, données, etc.). Il se révèle plutôt facile à prendre en main. Le seul (et énorme) regret est le foutage de gueule éhonté de Soundpool en terme de suivi de clientèle. En effet, les possesseurs de la version 1 ont été suffisamment atterrés au vu de l'impossibilité de mise à jour vers la version 2 (il fallait racheter le logiciel !). Le même constat est à faire pour le passage de la 2 vers la 3. De plus, impossible d'obtenir la moindre réponse de Soundpool pour justification. Autant dire qu'une telle attitude ne mérite pas que l'on s'y intéresse. A plus forte raison que le prix d'un tel logiciel est tout bonnement exagéré au regard de ses performances toutes relatives. Son seul mérite ? Avoir été le premier sur ce créneau sur Atari. Heureusement les Atari ont de la ressource...

Laissons tout d'abord la parole à Pascal Ricard qui vous présente rapidement sa configuration et surtout vous teste un deuxième logiciel de gravage appelé CD Lab.

La gravure de CD facile avec CD Lab

– Dis, Pascal, as–tu le CD–Rom n° X du magazine lambda ? , me demandait un ami il y a quelques temps.
– Oui, lui répondis–je.
– Pourrais–tu m'en faire une copie stp ? Le mien est partiellement illisible.
– Désolé, je n'ai pas de graveur.
– Ah :(

Un peu de temps s'écoule...

– Dis, l'ami [NDR : je préserve son anonymat], as–tu toujours besoin de ce CD–Rom ?
– Oui, il me serait bien utile :(
– J'ai maintenant un graveur et je peux t'en faire une copie.
– Super :–)

Bon, à présent que j'ai promis, il faut que je m'y mette.

Test YAMAHA 8x8x24

Plusieurs fois, en lisant des petites annonces dans news:fr.comp.sys.atari, j'ai vu passer du matériel d'occasion qui m'aurait intéressé. À plusieurs reprises, l'objet était déjà parti lorsque j'avais contacté l'auteur ou je n'avais pas réussi à me mettre d'accord avec lui sur le prix. Cette fois–ci, juste avant de prendre quelques jours de vacances en mer, j'ai littéralement saisi au vol cette annonce concernant un graveur Yamaha

par Pascal Ricard & RayXambeR, CD graveuRs !

Graveurs CD

CRW8824S proposé à un prix plus que modique (merci E. H.). En quelques mails, l'affaire était conclue.



›› Description :

C'est un graveur SCSI 8-8-24, ce qui signifie qu'il est capable de brûler des CD-R (enregistrables une fois) et des CD-RW (enregistrables plusieurs fois) jusqu'à 8 fois la vitesse standard (150 ko/s), et de lire des CD jusqu'à 24 fois cette même vitesse. Il se présente dans un boîtier externe, ce qui est très commode pour l'utiliser sur différentes machines. Sur la face arrière du boîtier, on trouve deux connecteurs SCSI standards à 50 broches (type Centronics), deux fiches RCA (sorties lignes gauche et droite à raccorder à un ampli audio), une roue codeuse (pour choisir l'ID SCSI sans avoir à manipuler de cavaliers) et.le connecteur du câble d'alimentation ainsi que le bouton marche/arrêt.
En face avant, on trouve un jack pour un casque et son potentiomètre de réglage du volume, deux DEL et le bouton d'ouverture/fermeture. Il n'y a pas de bouton permettant de lancer la lecture d'un CD audio sans passer par une commande logicielle.

›› Installation physique :

Le branchement proprement dit ne pose pas de problème particulier. Avant de l'effectuer, pensez à régler les cavaliers (s'il s'agit d'un modèle interne) pour un ID libre dans la chaîne SCSI (pour un modèle externe, la roue codeuse permet de le faire facilement sans démontage). Il faut également, si le périphérique est destiné à être le dernier de la chaîne, mettre en place le cavalier de terminaison et enlever dans ce cas la terminaison de celui qui occupait précédemment cette position. Raccordez ensuite le connecteur SCSI (nappe en interne, ou cable adapté à votre machine en externe) puis le cordon d'alimentation. Toutes ces manipulations doivent se faire tous les appareils hors tension, ordinateur comme périphérique !

›› Installation logicielle :

Bien que ce ne soit pas utile pour CDLab, je vous conseille de le faire reconnaître par le bureau comme lecteur de CD-Rom :-). La procédure dépend du pilote que vous utilisez. Voici mon fichier config.sys pour Spin, version 0.34 avec l'extension pour MagiC, qui pilotait déjà un lecteur de CD-Rom (Q) et maintenant le graveur (R) et que j'ai modifié pour l'occasion :

```
*BOS, c:\CD-ROM.DRV\spin_sd.bos, X:10, Y:14
*DOS, C:\CD-ROM.DRV\ISO9660F.DOS, Q:X, R:Y
```

Il ne reste plus qu'à relancer la machine pour qu'il soit reconnu. J'insère un

par Pascal Ricard & RayXambeR, CD graveuRs !

> > CD Lab 0.4

>> Testé sur : Falcon

CD−Rom : les fichiers qu'il contient sont bien là :−). Je le remplace par un CD audio : les habituels fichiers tracknn.dat et tracknn.prg sont bien là mais un double click sur ces derniers se solde par un « secteur non trouvé » de la part de MagiC :−(, problème absent avec mon lecteur de CD−Rom simple. Il n'y a toutefois aucun souci avec les programmes habituels de lecture de CD audio (ouf !). Je vois deux hypothèses : cette version de Spin n'est pas la dernière (mais c'est celle que l'on trouve en libre téléchargement) et ne reconnait pas bien ce graveur, ou alors c'est la bibliothèque SCSIDRV de HD−Driver qui échoue sur ce point. Il ne me reste plus qu'à lancer...

CD Lab 0.40

C'est un partagiciel, ce qui signifie qu'il faut verser une petite contribution à son auteur (François Galéa) pour pouvoir l'utiliser pleinement. Dans sa grande mansuétude, François n'a pas trop limité son programme : il est possible de graver, certes à la vitesse minimale permise par le graveur, avant d'avoir reçu la clé d'enregistrement. C'est la seule limitation. Le sésame ne coûte que 12 euros et permet ensuite de graver à toutes les vitesses prévues par le constructeur.
CD Lab est un programme en cours de développement. En ce qui concerne la gravure, il ne permet pour le moment que la copie de CD, ce qui signifie qu'on ne peut par exemple pas faire de compilations en prenant des fichiers audio ici ou là, ni faire de sauvegardes de fichiers. Cette dernière possibilité devrait très prochainement arriver car une nouvelle version gérant le format ISO est en cours de finalisation.
Pour accéder aux périphériques de type CD/CDRW, il utilise directement la librairie SCSIDRV et ne requiert donc pas de pilote de CD pour pouvoir fonctionner. Cette librairie existe sous forme de programme isolé, présent dans l'archive du pilote de disques CBHD, à placer dans le dossier AUTO de votre Atari. Elle est également disponible dans le pilote "HD Driver" (à partir de la version 7.50), ce qui me semble être la meilleure solution à adopter, et il faut alors l'activer dans la section "SCSI Driver" du programme de configuration du pilote (HDDRUTIL.APP).
L'interface est simple et efficace. Le programme est compilé en utilisant la librairie "WINDOM", ce qui fait que l'on peut personnaliser une partie de l'interface : choix des polices de caractères de certains éléments, position des fenêtres sous la



par Pascal Ricard & RayXambeR, CD graveuRs !

› › CD Lab 0.4

>> Testé sur : Falcon

souris ou non, etc.
La documentation est complète et très bien faite. Elle se présente sous deux formes :
– les bulles d'aides "Bubble Gem" qui présentent la signification des éléments de l'interface ;
– l'aide hypertexte, sous la forme d'un fichier au format ST–Guide. Cette aide est contextuelle, c'est à dire qu'il suffit de presser la touche Help dans n'importe quelle fenêtre de CD Lab pour accéder à la page d'aide qui lui corresponde.

›› Configuration :

Il faut en premier lieu vérifier que les périphériques sont bien vus par CD Lab. Il suffit pour cela d'aller dans le point de menu "Paramètres – Périphériques...". On trouve deux onglets dans la fenêtre qui s'ouvre : "Graveurs" et "Lecteurs". Dans cette

Unité : SCSI id:6 - YAMAHA CRW8824S
Type du graveur : SCSI-3 Commandes Multimédia (MMC)

dernière, on pourra déterminer la méthode utilisée pour l'extraction audio : la méthode utilisée varie en effet d'un lecteur de CD à l'autre.
Le point de menu "Paramètres – Préférences..." permet d'ajuster par exemple le comportement des bulles d'aide, la gestions des erreurs, l'éjection automatique des CD en fin d'opération.

›› Utilisation :

CD Lab offre trois possibilités : l'effacement de CDRW, la gravure DAO et l'extraction de pistes audio.
Effacement de CDRW : cette opération est nécessaire avant de pouvoir graver de nouvelles données.
Gravure DAO : DAO signifie Disc At Once, c'est à dire que l'on va graver le disque entier d'un seul coup. Il n'est possible de faire que de la copie intégrale de CD (mono–session), de divers types :
– CD–Rom classiques (mode 1) ;
– CD–Rom XA (mode 2) ;
– CD audio ;
– CD mixtes.
(rappel : la copie de CD/ROM n'est autorisée que pour un usage privé lorsque leur contenu est soumis au droit d'auteur)
On peut faire de la copie « à la volée », c'est à dire directement du lecteur au graveur, ou vers une image DAO, c'est à dire dans un fichier sur le disque dur. Pour cette dernière façon de procéder, il faut disposer de la place nécessaire sur le disque dur, sur une partition si possible défragmentée : cela peut aller de 100 Ko pour un petit CD "single" à plus de 700 Ko pour un CD (ou CD–ROM) bien rempli. L'avantage de cette méthode est que l'on peut réaliser une copie même si l'on ne dispose que d'un seul périphérique servant à la fois de lecteur et de graveur, ou réaliser plusieurs copies successives à partir d'une seule image sur disque. On peut dans le second cas gagner un temps précieux.

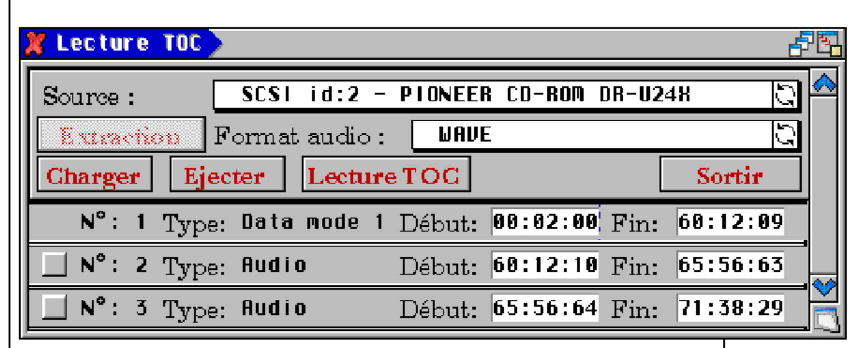
›› Extraction audio :

Cette possibilité se cache dans la "Lecture de la TOC...". La TOC, ou "Table Of Content", est la table des matières d'un CD. Avec un CD audio ou mixte, CD Lab peut copier les pistes audio sélectionnées

> > CD Lab

par Pascal Ricard & RayXambeR, CD graveuRs !

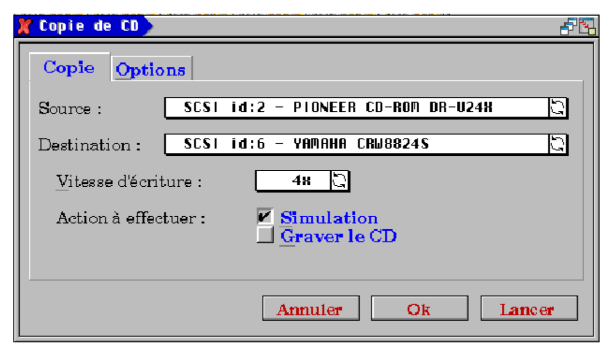
>> Testé sur : Falcon



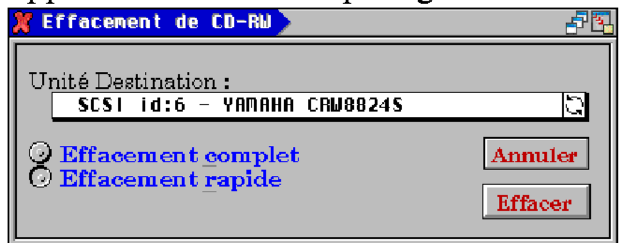
sur le disque dur. Plusieurs formats sont possibles : AVR, WAV et brut (RAW little et big endian).

» La gravure en pratique :

Choisir la source : ce peut être un lecteur ou une image DAO.
Choisir la destination : graveur ou image DAO. Si l'on a choisi un graveur, sélectionner une vitesse (non disponible dans la version non enregistrée) et l'action à réaliser : simulation et/ou gravure.
Un conseil, faites une simulation de gravure avant de vous lancer : tout se passe comme avec une gravure réelle sauf que les données ne sont pas écrites. Cela permet de voir si on n'a pas choisi une vitesse trop élevée. L'écriture des données devant se faire de manière continue, si la source est plus lente que le graveur il se produira un "buffer underrun" : le tampon de mémoire du graveur se retrouve vide alors que l'opération d'écriture n'est pas terminée et, si l'on est en mode gravure, on se retrouve avec un CDR inutilisable et juste bon à servir de dessous de verre.



La vitesse maximale utilisable dépend autant sinon plus de la machine hôte que du graveur : je n'ai pas réussi à graver à une vitesse supérieure à 4x, même à partir d'une image DAO. Cela tient au fait, je pense, que mes périphériques sont en SCSI sur TT et que le débit de la chaîne SCSI est limité sur cette machine. J'imagine que les divers appareils doivent se partager la bande passante disponible et je dépasse les possibilités de ma machine en voulant graver à 6x. Il se produirait probablement la même chose avec la chaîne SCSI d'un Falcon (la solution consiste alors peut-être à utiliser un périphérique SCSI et un IDE). Il faut donc certainement une machine plus rapide pour exploiter mon graveur au maximum de ses possibilités, par exemple un Hadès ou un Milan. Mais 4x est déjà une vitesse fort honorable.



» Pour conclure :

CD Lab est loin d'être complet et il ne convient pas pour faire un backup. C'est toutefois une alternative économique pour qui souhaite uniquement faire des copies de disques entiers.

par Pascal Ricard & RayXambeR, CD graveuRs !

> > CD Writer suite

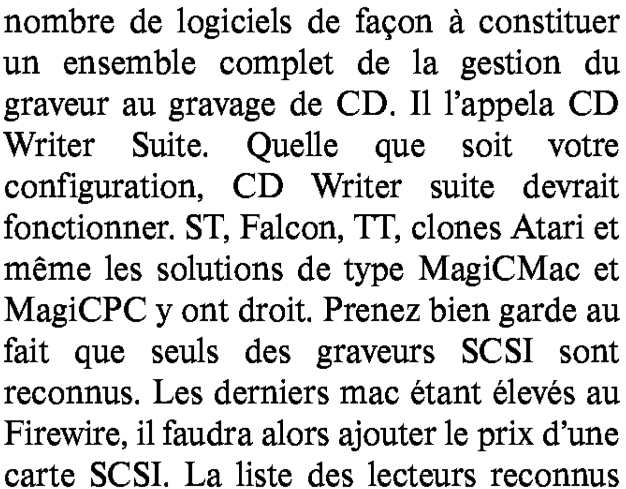
>> Testé sur : Falcon

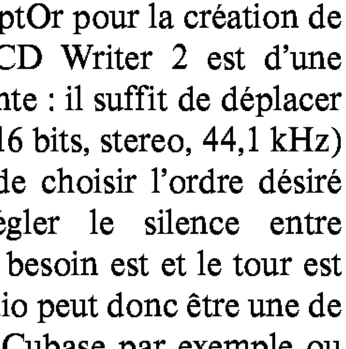
Quelques liens utiles :

CD Lab : http://fgalea.free.fr/cdlab/infos.html
WinDom : http://www-air.inria.fr/~bereziat/index.html
HD Driver : http://www.seimet.de/atari_francais.html
SCSIDRV : http://home.t-online.de/home/Steffen.Engel/index.htm
SPIN : http://www.muenster.de/~reschke/index_e.html
Yamaha : http://www.yamaha.fr

De la Suite dans les idées !

Continuons (et terminons) ce dossier gravage avec la solution la plus actuelle (elle bénéficie de mises à jour régulières) et aussi la plus complète : CD Writer Suite. On la doit à Anodyne Software. A l'origine tout a commencé par Extendos, un driver de CDRom (nécessaire car le TOS ne gère pas cela en standard) beaucoup plus simple de configuration que Metados (mais ce dernier a l'avantage d'être gratuit). Puis, par la (CD Writer, ah ah) suite, Roger Burrows, Monsieur Anodyne Software, eut l'idée d'adjoindre un certain nombre de logiciels de façon à constituer un ensemble complet de la gestion du graveur au gravage de CD. Il l'appela CD Writer Suite. Quelle que soit votre configuration, CD Writer suite devrait fonctionner. ST, Falcon, TT, clones Atari et même les solutions de type MagiCMac et MagiCPC y ont droit. Prenez bien garde au fait que seuls des graveurs SCSI sont reconnus. Les derniers mac étant élevés au Firewire, il faudra alors ajouter le prix d'une carte SCSI. La liste des lecteurs reconnus est disponible sur le site de Anodyne (www.cyberus.ca/anodyne). Cela ne veut pas dire qu'un graveur ne se trouvant pas dans cette liste ne sera pas reconnu. A ce propos si vous possédez un graveur qui fonctionne parfaitement avec CD Writer Suite, il est vivement recommandé d'en informer l'auteur.





Pour commencer à utliser CD Writer Suite, il faut installer Extendos Gold. Ceci étant fait, vous êtes en mesure de lire des CD. Mais créer des CD c'est encore mieux ! Pour cela, deux logiciels sont disponibles : CD Writer 2 pour la création de CD audio et CD InScriptOr pour la création de CD de données. CD Writer 2 est d'une simplicité désarmante : il suffit de déplacer ses fichiers audio (16 bits, stereo, 44,1 kHz) dans une fenêtre, de choisir l'ordre désiré des morceaux, régler le silence entre chaque morceau si besoin est et le tour est joué. Le fichier audio peut donc être une de vos créations sous Cubase par exemple ou provenir d'un CD audio. Dans ce cas, il faut procéder à une extraction préalable sur le disque dur. C'est là qu'intervient



par Pascal Ricard & RayXambeR, CD graveuRs !

> > CD Writer Suite

>> Testé sur : Falcon

Sauvegarder au graveur
Options de sauvegarde
Partitions: C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
Vitesse: 2 X Type de sauvegarde: Espace utilisé
Rafraîchissement d'écran limité
240 MO requis (688 MO disponibles)
Rafraîchir | Simuler | Simuler + écrire | Écrire | Annule

l'accessoire CDAudio inclus avec Extendos. Il permet d'enregistrer tout ou partie d'un CD audio.
Toutes les fonctions comme simuler, choisir sa vitesse de gravage (à ce propos, même si votre lecteur permet la gravure en x8, si cela a lieu sur ST il ne faudra pas dépasser le x2. Et c'est déjà une belle prouesse de notre ST national), etc. Rien ne manque à l'appel, même pour les habitués du gravage sur PC ou sur Mac.
CD InScriptOr, quant à lui, permettra de graver vos données ISO9660 (limités à 8+3 caract res), Joliet (limité à 64) ou Rock Ridge (aucune restriction). Le format ISO9660 est très standard et garantit la lecture de votre CD sur toutes les plateformes (PC, mac, amiga, etc.). Les fichiers ne respectant pas les caractères ISO sont sont renommés automatiquement. De plus, le gravage multissession est géré. Là encore CD InScriptOr répond à la plupart des attentes. On pourra cependant regretter le fait qu'il ne grave pas le format VideoCD car avec des logiciels comme Funmedia, Moutain et Aniplayer il y a de quoi réaliser des petits films sympas, même sur Atari.
Reste à parler de CD Backup qui comme son nom l'indique permet de sauvegarder tout ou partie d'un disque dur. Cela se fait partition par partition. Ajoutons que CD Writer suite gère aussi bien les CD que les CDRW.

Bref, CD Writer suite est à l'heure actuelle incontournable pour qui veut procéder à un gravage de CD, sans se prendre la tête, et ce même sur un ST de 1985 cadencé à 8 MHz !
Une brillante réussite sur toute la ligne.
En vente chez Europe Shareware ou directement chez Anodyne Software.

Tarifs :

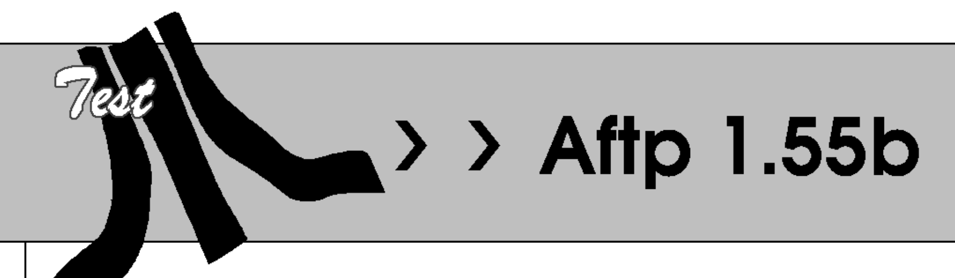
- CD Writer suite = 85 €

- Extendos Gold = 55 €

http://www.anodynesoftware.com

http://www.europeshareware.free.fr

par Bibou



› › Aftp 1.55b

Décidément, les Tchèques sont très actifs sur Atari puisqu' après la carte Phantom et Amail, voici Aftp. Programmé par le même auteur que Amail (ATACK – http://atack.maiva.cz/atari), il est tout aussi indispensable que ce dernier et ne vous coûtera rien, puisque totalement gratuit (comme son compère d'ailleurs).

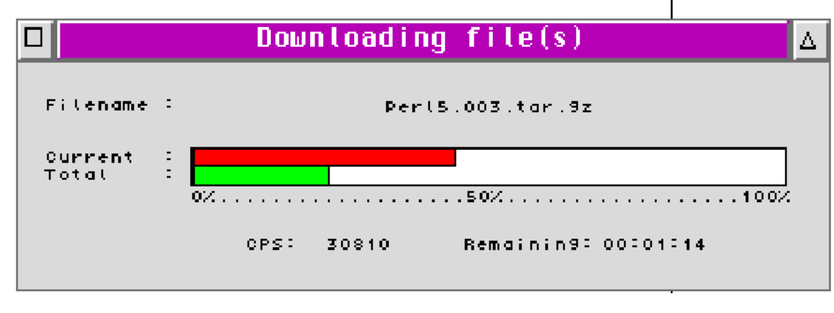
›› A quoi ça sert ?

Aftp, comme son nom l'indique sert à se connecter sur la partie ftp du réseau des réseaux. Bon, d'accord mais c'est quoi le ftp me direz–vous ? Ok, vous vous souvenez du serveur minitel STMAG où vous pouviez télécharger des fichiers grâce au kit de connexion Sapristi et un câble reliant votre Atari au minitel ? Eh! bien le ftp c'est la même chose sauf que vous remplacez le minitel par le modem et Sapristi par Aftp. La différence ? La rapidité bien sûr puisque les modems actuels autorisent des taux de transfert qui ridiculisent notre bon vieux minitel. De plus, le coût est bien moindre puisqu' inclus dans le forfait Internet ! Vous pouvez donc recevoir des fichiers grâce à Aftp. Ce n'est pas tout puisqu'il permet aussi l'envoi de fichiers. Il sera donc l'outil idéal pour créer ou mettre à jour votre site Internet en envoyant des fichiers (peut–être la dernière version de votre logiciel qui tue) ou les pages html que vous aurez préalablement créées avec Joé, par exemple.

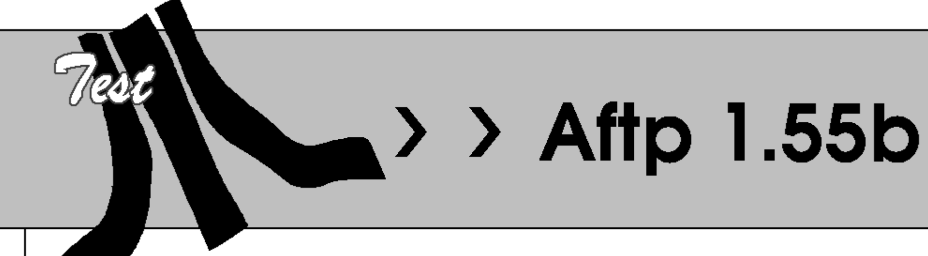
›› Comment ça marche ?

Aftp fonctionne avec Stik/Sting ou Mintnet pour la connexion, un Aes supérieur ou égal à la version 3.40 (tout comme Amail) et un bureau supportant le protocole AV (Thing, Jinnee). Il supporte aussi Bubble Gem mais ce dernier n'est pas obligatoire.

Ici, vous n'avez pas de paramètres spécifiques à entrer, Aftp se positionnant directement sur les paramètres de Stik/Sting ou Mintnet. Il dispose d'un catalogue où vous pouvez insérer les adresses ftp de votre choix (au hasard ftp://chapelie.rma.ac.be/atari qui est le serveur le plus actif du moment pour trouver les dernières versions de vos softs Atari préférés). Une fois votre catalogue défini, vous pouvez vous connecter à vos serveurs grâce à l'onglet "se connecter à" se trouvant dans le menu "serveur". Une fois que vous avez récupéré ou envoyé vos fichiers, vous pouvez vous déconnecter du serveur en question en cliquant sur "déconnexion" dans ce même menu. Vous pouvez enfin obtenir des informations sur la connexion en cours par l'onglet "infos".



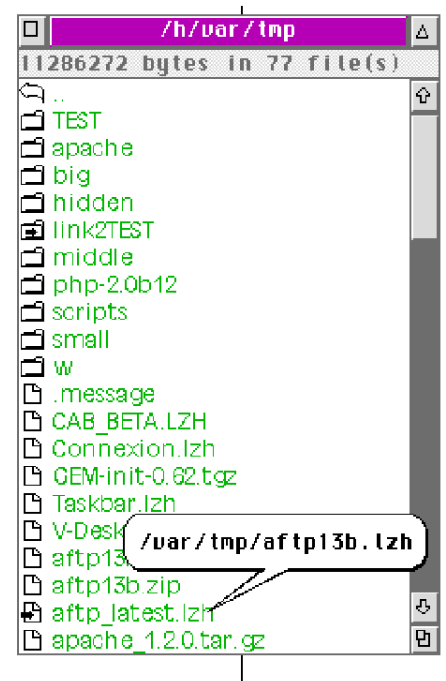
Au niveau des commandes, vous



› › Aftp 1.55b

par Bibou

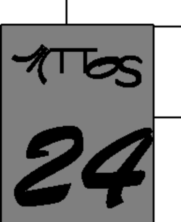
pouvez créer un dossier, aller directement à un dossier si vous connaissez son nom, envoyer une commande site, renommer un fichier/dossier, effacer et, bien sûr envoyer/récupérer un ou plusieurs fichiers.
Vous avez des possibilités de visualisation par taille, date, droits utilisateurs et groupe et de trier les fichiers par taille, date, nom, type et inverse. Vous pouvez aussi choisir de mettre les dossiers en haut ou non.



Pour les réglages, vous pouvez choisir le nombre de tentatives d'accès au serveur désiré ainsi que l'intervalle entre chaque essai (très pratique en cas d'encombrement du réseau ou du serveur), choisir un pseudo en cas d'accès en mode anonyme. Quand vous envoyez un fichier, vous pouvez mettre le nom de celui-ci en minuscule et conserver les dates et les droits. Pour les chemins, il est possible de définir ceux des répertoires "temp." et "download". Vous pouvez aussi configurer Aftp de manière à ce qu'il vous demande confirmation avant d'effectuer certaines opérations comme l'effacement, le déplacement ou l'envoi de fichier ainsi que pour quitter le programme. Enfin, il est possible d'effacer le répertoire "temp" avec demande de confirmation ou de manière automatique.

›› Est-ce qu'il est zoli ?

Le moins que l'on puisse dire, c'est que l'interface a été réduite à son strict minimum puisque, en dehors des menus déroulant disponibles en haut de l'écran, vous n'aurez droit qu'à une simple fenêtre GEM montrant les fichiers du serveur, comme si l'on ouvrait un disque quelconque sur le bureau. Pas de représentation des principales fonctions par icônes, ce qui est vraiment dommage !
La seule exception concerne la barre de progression lors de l'envoi/réception des fichiers. En effet, cette barre est divisée en deux parties. La première, de couleur rouge et située en haut, indique la progression du fichier en cours de transfert. Quant à la deuxième, de couleur verte et située en bas, elle montre la progression totale du transfert (dans le cas de plusieurs fichiers). En dessous de ce double affichage, vous avez des informations sur le taux de transfert. A côté de ces informations, vous trouverez un indicateur mesurant le temps écoulé depuis le début de l'opération et le temps total estimé par Aftp pour la réaliser. Il est à noter que ce temps est, bien sûr, indicatif et fluctue en temps réel suivant l'évolution du taux de transfert.





Aftp 1.55b Majiruana Mail

par Bibou

›› Mon avis ?

Pour ma part, je pense que c’est le meilleur logiciel de sa catégorie sur nos machines. Moins beau que son homologue commercial Fiffi de Ash, il est néanmoins plus rapide lors des transferts de données et peut–être même plus fiable pendant les transferts (risque de coupures avec fiffi avec de gros fichiers). On regrettera sa pauvreté graphique mais là n’est pas son rôle bien que mêler l’utile à l’agréable lui serait encore plus

---

MariJuana Mail 0.1.67

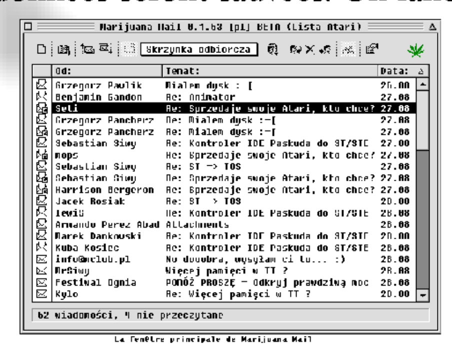
Après la République Tchèque avec Amail, nous restons dans les pays de l’Est (très inspirés en ce moment sur nos machines) pour nous intéresser à un autre maileur en provenance de Pologne, dénommé Marijuana Mail (MJM pour simplifier) et programmé par Grzegorz Pawlik. A savoir :

Tout d’abord, sachez que MJM fonctionne de pair avec Sting sur tout Atari avec au minimum 1 Mo de RAM, une résolution supérieure ou égale à la ST HAUTE, un disque dur, un écran, un clavier, une souris (ouh là, l’herbe commence à faire son effet !). Il fonctionne aussi bien sous Tos qu’avec Magic, N.AES et Mint. NVDI (version 2.5 minimum) est hautement recommandé pour un affichage plus rapide, mais MJM n’utilise pas encore les fontes mises à disposition par ce dernier. Il est disponible de manière gratuite (http://marijuana.atari.org) et ce dans différentes langues (Polonais, Anglais, Espagnol et Français). La version française disponible sur le site de l’auteur est la 0.1.67. La suivante (0.1.67n), qui corrige des bugs spécifiques pour une utilisation sur Mint/N.AES, est disponible dans notre langue sur mon site (http://bibule.atari.org/download.htm).

Enfin, ayant son propre éditeur de texte intégré, il n’a pas besoin d’un AV–SERVER ou d’un système multitâche pour fonctionner.

On installe ?

L’installation est très simple puisqu’un programme dédié est prévu à cet effet. Il vous suffit de lancer MJ–SETUP.PRG et de rentrer les paramètres demandés et le tour est joué. Vous pouvez définir jusqu’à neuf utilisateurs différents et ajouter une signature pour chacun par l’intermédiaire de l’éditeur intégré. Une fois les paramètres rentrés, il vous suffit de cliquer sur "Fin" et vos données seront sauvées. On lance ?



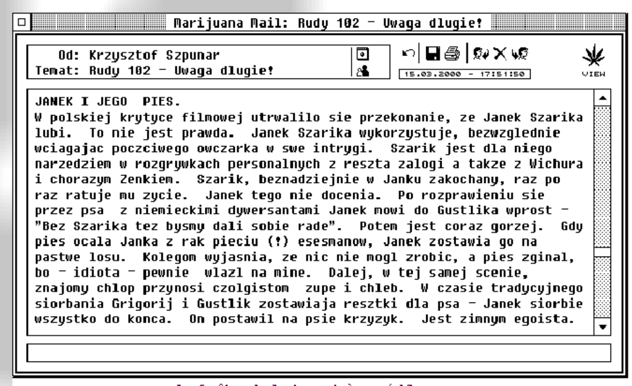
La fenêtre principale de Marijuana Mail

Vous pouvez maintenant lancer MJM–FR.PRG et serez devant la fenêtre



› › Marijuana Mail

principale du programme. L'interface est plutôt bien faite et soignée, tout en restant simple, à base d'icônes. Malheureusement, il y a un manque flagrant d'originalité puisque ces icônes sont très largement inspirées de Microsoft Outlook. Elles vous permettent d'éditer un nouveau message, d'accéder à votre carnet d'adresse, d'envoyer/récupérer vos messages, de choisir votre profil utilisateur, de répondre/effacer/rediriger un message préalablement sélectionné et, enfin, de définir vos préférences. Dans ce menu fort désuet, vous pouvez : _ définir à partir de quelle taille MJM demandera confirmation pour récupérer un message, _ effacer ou non automatiquement la signature de l'expéditeur lors d'une réponse à un message, _ cacher la souris en écrivant, _ montrer la liste des messages depuis le début, _ instaurer un délai de défilement, _ définir le chemin d'accès du clipboard, _ enfin éditer la première ligne de votre réponse afin que celle-ci soit insérée de manière automatique à chacune de vos réponses. Au niveau de l'écriture de vos messages, MJM dispose d'un éditeur intégré très pratique, bien que moins puissant par rapport à un éditeur externe, type Qed. Néanmoins, il est possible d'insérer du texte provenant du presse papier. Vous pouvez choisir la table de caractères entre US-ASCII et ISO-8859-2. Une fois votre message rédigé, vous avez la possibilité de le sauver, soit en laissant la fenêtre d'édition ouverte, soit en fermant directement cette fenêtre. Dans les deux cas, vous ne pourrez l'envoyer directement, il sera stocké dans les messages à envoyer. C'est lors de votre retour dans la fenêtre principale que vous pourrez envoyer votre (vos) message(s) à l'aide de l'icône prévue à cet effet. Par contre, MJM ne gère pas les pièces jointes, ce qui est très handicapant. Enfin, une option assez peu courante (voir inédite) vous permet d'activer le Ms-Killer (shift +F10), ce qui aura pour effet de planter la messagerie de votre correspondant si ce dernier utilise Outlook. Cette fonction est, bien que sympathique, totalement dénuée d'intérêt si ce n'est de vous faire haïr par votre correspondant. On aurait préféré la gestion des fichiers attachés à la place



La fenêtre de lecture, très agréable.

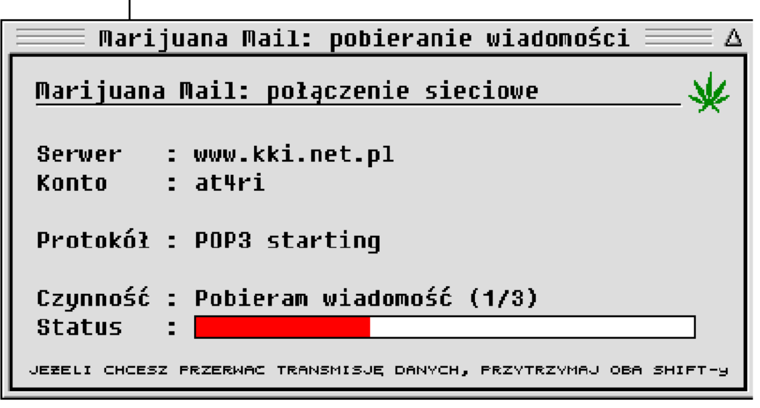
Pour la lecture des messages, MJM permet un tri par date, par sujet ou par nom. Il souffre cependant de quelques problèmes d'affichage au niveau des caractères accentués (certains passent, d'autres non et sont remplacés par des caractères de type "=E9") dû à une gestion incomplète de la norme ISO 8859-1. MJM ne gérant pas les fichiers attachés, ceux au format html sont directement intégrés au corps du message, ce qui le rend difficilement lisible. Par



› › Marijuana Mail

par Bibou

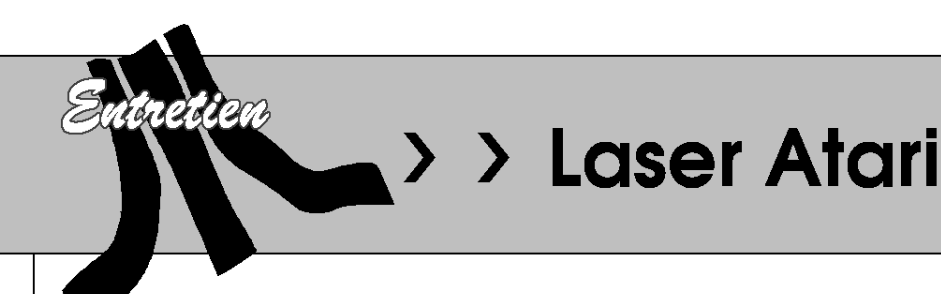
contre, si vous recevez un mail avec une archive attachée (au format ZIP par exemple), vous ne pourrez même pas le lire : MJM vous affichera dans une belle boîte de dialogue que le fichier est trop gros (testé avec une archive ZIP modeste de 300 Ko). Vous ne verrez pas non plus les archives de texte (*.RTF, *.DOC, *. PAP). Cependant, comme MJM sauve les mails reçus en *.TXT, vous pouvez toujours récupérer ces fichiers sous Papyrus ou Qed par exemple (ce que j'ai fait avec un fichier sauvé à l'origine en RTF. C'est fastidieux mais ça dépanne). La fenêtre de lecture est agréable et permet d'imprimer le message, de le sauver (*.txt seulement), d'y répondre, de l'effacer ou de le rediriger. Vous pouvez aussi, par cette fenêtre, passer directement au message suivant/précédent ou revenir à la fenêtre principale. La lecture est très aisée car vous voyez, en haut à gauche, l'émetteur et le sujet du message (dans un encadré), puis à droite, votre barre d'outils et, en dessous, dans un autre encadré, la date et l'heure du message, ce qui donne un rendu visuel très "pro". Enfin, l'impression se déroule sans encombre et est de qualité tout à fait honorable. Vous avez la possibilité d'accéder aux fonctions de MJM par le biais de raccourcis clavier dont les principaux sont décrits dans le menu "informations". Par ailleurs, lorsque vous passez le pointeur de la souris sur une icône, vous avez une ligne d'aide en bas de l'écran vous précisant la fonction de celle-ci.



MJM en plein travail de récupération des messages

Verdict

Marijuana Mail est donc un outil intéressant, simple et convivial. On regrettera une interface peu originale mais cependant très efficace. Il est prometteur bien qu'il ne puisse rivaliser avec les ténors actuels que sont Amail ou Mymail car il manque encore des fonctions primordiales telles que la gestion des pièces jointes, par exemple. Malheureusement, après avoir contacté l'auteur, il semble que MJM soit abandonné pour cause de TT en panne et de manque de temps. Grzegorz Pawlik devrait néanmoins diffuser les sources (MJM est programmé en GFA) d'ici peu afin de les rendre disponibles au cas où quelqu'un voudrait bien reprendre le développement là où il s'est arrêté. Nous sommes en train de perdre ce qui aurait pu être la référence dans la catégorie des maileurs Si vous êtes intéressé pour reprendre la programmation de ce soft n'hésitez pas à contacter l'auteur (gregory@atari.pl). Quelqu'un se dévoue ?



> > Laser Atari

par TMI, fée du logis !

Sublime SLM 605 et son entretien ...

Si Atari un jour a eu le génie de lancer une imprimante laser c'est bien dans un seul but, celui de nous faciliter la vie.
Cet article vient vous vanter les mérites de cette imprimante laser, qui depuis bien des années, rend un immense service à tous ceux qui comme moi ne sont pas très patients.
Il faut bien admettre que les jet d'encre, malgré leurs qualités d'impression, n'iront jamais aussi vite qu'une laser; surtout quand il s'agit de lancer des impressions depuis l'internet, compte tenu de la puissance de nos bécanes mieux vaut ne pas perdre de temps en calcul pour l'impression. Un seul remède, une laser qui viendra parfaitement accomplir son rôle d'expéditive, en effet 10 secondes suffisent pour imprimer une page en comptant le calcul et l'impression.
Bien sûr cela reste du noir et blanc en 300 Dpi mais l'intérêt de la chose, n'étant pas forcément celui de possèder un stock de feuilles couleurs, pour de simple infos sur notre monde. D'ailleurs si vous possédez une laser Atari et une jet d'encre sur TT ou Mega Ste, les deux peuvent rester branchées et allumées sans problèmes.
Sous Papyrus le passage de l'une vers l'autre se passe bien, comme sur Cab en choisissant le bouton Option plutôt que directement dans le champ driver, sinon risque de plantage. Cette manipulation est vraiment d'un grand confort sur TT, le Falcon n'étant pas muni de la prise ACSI/DMA ne pourra bénéficier de cette laser, bien qu'il existe un adaptateur pour la relier au Falcon. Certains disent que ça fonctionne bien et d'autres le contraire, à vos claviers si vous la possèdez, un petit test/article mérite de voir le jour. Mais revenons sur la qualité. Parfois il se produit des tâches noires sur les feuilles, c'est dû à un mauvais nettoyage du tambour (rouleau vert).
Voici la procédure pour réaliser un parfait entretien de l'imprimante:
Dans la laser se trouve un ensemble amovible qui comprend le moteur d'entraînement avec sur le dessus la cartouche (ou toner) et devant, le tambour.
Il est nécessaire dans un premier temps de retirer l'ensemble par les poignées noires, et de le déposer sur un carton protecteur, puis de retirer le tambour par les petites poignées (carrés vert) doucement sans le cogner, le moindre petit trou sera un refuge d'encre qui se verra nettement sur la page.
Une fois le tambour posé vers vous, dessus se trouvent deux vis qui tiennent le "bloc poignées" et dessous on remarque une barre d'acier. Cette tige est en fait munie d'un caoutchouc à sa base sur toute sa largeur et fait office de nettoyeur de tambour.Il est impératif , lors du remontage, de la faire glisser, sans forcer, vers le bas, pour qu'elle soit bien plaquée contre le tambour, sinon, des tâches resteront sur la feuille, le caoutchouc n'ayant pas bien rempli son rôle. Ou pire encore, les images apparaîtront une nouvelle fois sur la page à chaque tour du tambour.
Cette barre nettoyeuse est munie de trous



> > Laser Atari

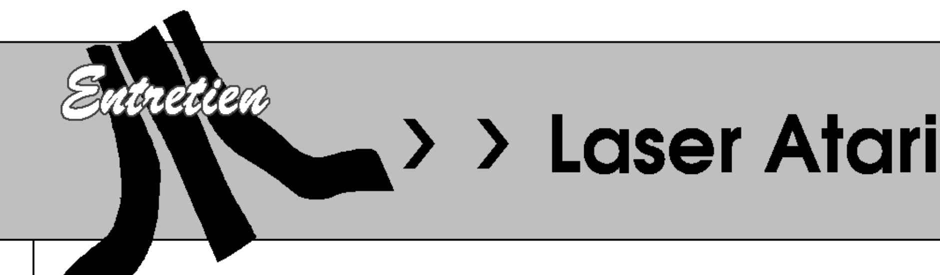
par TMI, fée du logis !

de vis variables avant de les serrer, lors du remontage. Il faut donc bien vérifier sa position. En faisant tourner le rouleau par les roues en plastique de chaque côté (éviter de le toucher) dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, il doit se produire un petit grincement mais le tambour doit quand même être capable de tourner sans trop forcer. Si sa course est trop facile la position de la barre nettoyeuse est mauvaise : il faut la plaquer un peu plus vers le bas. Si je parle de remontage avant le nettoyage complet, c'est pour bien comprendre le rôle de chaque élément, de façon à obtenir la meilleur qualité d'impression. Mais avant de remonter il faut aller un peu plus loin dans le dépoussiérage en soufflant l'ensemble avec une bombe d'air comprimé, en extérieur. Imaginez de l'encre sur la moquette rose !

Le bloc plastique à l'arrière de la barre de nettoyage, est en fait une réserve d'encre qui provient de ce nettoyage, cette boite possède une mousse à l'intérieur, vous pouvez pousser le vice en démontant le couvercle pour libérer totalement les résidus d'encre, mais pour ce faire il sera nécessaire de retirer le rouleau maintenu par un clip. Et là, le risque d'abîmer définitivement le tambour est trop grand, il est préférable de ce contenter de souffler en puissance sur le bloc, en ne retirant que la barre de nettoyage. Ou, au besoin, de retirer les trois vis du boîtier réserve, et soulever légèrement le plastique pour souffler l'intérieur. Quant à la barre de nettoyage et son caoutchouc, le nettoyage est somme toute facile et primordial avant de remonter le tout.

Sur le dessus du rouleau un bloc d'acier contient un fil d'acier. En faisant passer un coton tige sur ce fil cela enlève les impûretés. De même à l'intérieur de l'imprimante se trouve aussi un fil à nettoyer. Au fond de l'imprimante il y a un tampon de feutrine à changer ou à dépoussiérer avant de replacer l'ensemble, c'est dessous ce tampon que l'encre est fixée définitivement.

Un bon coup de soufflette permet de finir l'entretien. Lorsque que vous replacez le tambour sur son support, bien faire attention de ne pas le cogner, puis redéposer le tout dans la laser mais en



par TMI, fée du logis !

appuyant ses pousses sur les deux carrés verts, au dessus du tambour.
Et oui ! lors de l'insertion de l'ensemble il se produit deux enclenchements, il est préférable de n'en faire qu'un pour éviter que le tambour vienne frapper sur le rouleau encreur.Et voilà le tour est joué, si toutefois les tâches persistes, une seul direction, la position de la barre de nettoyage n'est pas bonne ou en dernier recours se munir d'un chiffon coton doux et le passer sur le tambour en le faisant tourner dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Un bouton de réglage est à vérifier aussi, sur le bord avant de la laser en interne, il sert à régler l'intensité de l'encre (plus ou moins noir). Petite remarque ! Il est important d'utiliser le tambour et le bloc moteur/toner de la même imprimante, car lors d'un échange entre deux laser Atari il se peut que les différents éléments ne soient pas bien centrés d'une imprimante à l'autre, et le réglage devient vite un casse–tête. Ouf l'affaire est simple mais reste délicate, une chose est sûre : quel plaisir d'utiliser à nouveau sa laser avec une propreté impeccable (NDLR : même sans bouillir ;).
Pour infos si le rouleau est plein de coups il est possible de le changer en occasion chez un revendeur de consommables, généralement placés dans les zones industrielles qui pour 15 ou 30 Euros change uniquement le rouleau vert (tambour). De la même façon on peut faire remplir ses cartouches. (NDLR : inévitable car il semble impossible de trouver des toners neufs pour la laser Atari depuis plusieurs années).
Une cartouche d'encre dure envion 1500 feuilles voir plus, tout dépend si vous imprimez beaucoup d'images ou non. Si votre recharge vous a coûté 200 F pour 1500 copies cela fait 0.13 F la page, autant dire rien ! (NDLR : parle en euros, STP !).

Rajout de RayXambeR

La laser Atari c'est bien mais pour ceux qui veulent acheter aujourd'hui une laser, il faudra mieux piocher dans des imprimantes plus actuelles. Déjà les imprimantes USB sont à proscrire, faute de pouvoir être gérées. Il faudra donc trouver des lasers avec port parallèle. Une gamme de laser fonctionannt bien sur Atari, car gérées par beaucoup de drivers, est la gamme HP Laserjet. Il y a quelques années, une Laserjet 6L était un très bon compromis : 600 dpi (gérés par Calamus, même sans NVDI) et un prix inférieur à 3000F (à l'époque).



Alchimie II

par StrideR



L'Alchimie 2 s'est déroulée les 7 et 8 septembre 2002 à Tain l'Hermitage (Drôme). Les associations Triple A et AFUA ont mis le paquet en choisissant une salle de grande envergure et très confortable. Il s'agissait probablement du plus grand rassemblement d'amigaïstes et autres alternatifs de ces dix dernières années, dans la plus pure tradition des Amiga bouffes. L'Alchimie 2 accueillait en son sein un salon appelé A–Expo qui était avant tout consacré au futur de la plate–forme Amiga.

L'année 2002 est sans conteste l'année des clones Amiga à base de processeurs PowerPC G3/G4. Thendic France avait apporté une dizaine de Pegasos en libre accès, tournant sous une version beta de MorphOS ou sous Linux. Chacun pouvait découvrir les capacités de ces bécanes : l'interface graphique Ambient, la lecture de films compressés avec le codec Divx, l'émulation de bornes d'arcade avec MAME, et ainsi de suite. Côté Eyetech, la société présentait l'AmigaOne, fonctionnant sous Linux. Certes, l'AmigaOS 4 n'était pas encore terminé, mais l'on pouvait apercevoir l'interface graphique Intuition.

Outre les Amiga, d'autres plates–formes alternatives étaient présentes : Atari, Mac, Oric, etc. Concernant l'Atari, nous étions une bonne dizaine : le groupe Sector One (dont les auteurs de FalcAmp et de la démo Oddstuff), Pascal Ricard, Cicile et Fabounio, Rajah Lone, notre RayXamber national, etc. Pour nous, ataristes, cette manifestation fut l'occasion de constater l'enthousiasme des amigaïstes et les nouveautés tant techniques que logicielles qui font cruellement défaut sur nos machines.

L'Alchimie 2 a montré qu'il existe un avenir pour l'Amiga, aussi bien matériel que logiciel, et qu'il existe surtout une alternative moderne au couple infernal Microsoft/Intel. Ce rassemblement fut un succès avec plus de 150 participants, et le rendez–vous est déjà pris pour l'an prochain. (NDLR : oh que oui ! et on incite tout le monde à faire de même !)





URL et adresses

toute contribution

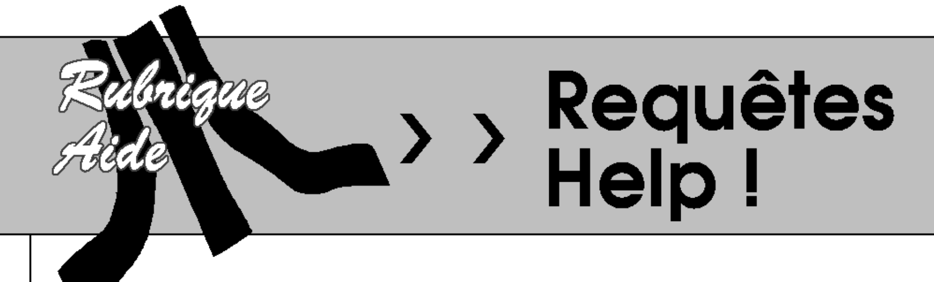
Sites Atari TOS :

MyMail : http://www2.tripnet.se/~erikhall/programs/mymail.html
AtariICQ : http://hem.passagen.se/gokmase/atari/ataricq/index.htm
Bit Bopper : http://www.owonder.com/bitbopper/index.html
BoinkOut : http://www.netset.com/~baldrick/boinkout2.html
Gemgraph : http://perso.club-internet.fr/letirant/
Start me Up : http://atari.transaction.free.fr/interactive/software/start.htm
Appline : http://atari.transaction.free.fr/interactive/software/applne.htm
Tales of Tamar : http://kawecki.atari.org/
Pinball Dreams : http://www.fatal-design.com/pinball/
Pentagon & Orb & Asteroids : http://gem.win.co.nz/mario/software/
Fanwor : http://www.uni-ulm.de/~s_thuth/atari/fanwor_e.html
Cyber Race : http://www.jumpgates.com/skydiver/e/neptun/c_race.html
Europe Shareware (traduction et importation de logiciels Atari, Mac, Java) : http://www.europe-shareware.org
Charte graphique de Paul Caillet pour site web (paulcaillet@ifrance.com) : http://musique.atari.org, http://atari.music.free.fr, http://transaction.atari.org
Site de Pascal Ricard : http://paricard.free.fr/index.html
Icon Extract 1.2 et Hardware 2.0 pour Falcon 030 : http://perso.club-internet.fr/lafabrie/index.html
GemTidy (permet de vérifier et corriger la validité des pages HTML créées avec Luna) : http://gemtidy.free.fr
Luna Text Compiler (permet de gérer des projets facilement): http://www.europe-shareware.org/atari/logiciels/ltc.html
Eric reboux Software : http://ers.free.fr
Site de Pierre Tonthat (Joe, fVDI, etc.) : http://rajah.atari.org/
Site de Didier Mequignon : http://aniplayer.org
Rodolphe Czuba (CT2 et CT060) : http://czuba-tech.com
Calamus (Invers Software) : http://www.calamus.net
Papyrus (ROM Logicware) : http://www.rom-logicware.de
TNTMag (Mountain, etc...) : http://perso.club-internet.fr/vanel/
Medusa Systems (Medusa, Hadès, Pegasus) : http//www.kingx.com/kingx/medusa
UTSI : http://home.tiscalinet.be/dipching_drulkhor/PRG-IND/htm ou http://utsi.atari.org
NVDI : http://www.nvdi.de
AtTOS (!) : http://rayxamber.free.fr ou http://rayxamber.atari.org
Publications ACBM : http://www.acbm.com (Virus Info, Pirates Mag, etc.)
http://www.atari-fachmarkt.de
http://www.atari-portfolio.co.uk/ta-index.html (tout sur le portfolio)
http://www.blimey.strayduck.com/ (émulateur Steem pour PC/Mac)

Un bon moyen de trouver rapidement des URL est le http://www.atari.org/services/list.php3 ou http://links.atari.org classé par programmeur, compagnie, hardware, etc.

Adresses :

A.P.A.K. - 5, rue des Suisses - 75014 PARIS - 01.64.49.38.04 - kany@apak.net - http://www.apak.net
MI RO BRO - 70, rue des martyrs - 75009 - 01.42.81.92.89
Sunnyvale Computer - BP 704 - 42950 Saint-Etienne Cedex 9 - 04.77.93.12.66 - http://www.sunnyvale-computer.com
Cybèle Maia Graphique : 253, chemin du Platon BP11 74310 Les Houches Tèl : 04.50.54.38.09



Requêtes Help !

HELP

Cette rubrique est destinée à exposer vos problèmes rencontrés et qui n'ont pas forcément été résolu sur le groupe de discussion fr.comp.sys.atari.

Module GDPS

Ayant un scanner Umax 1220S, le driver ScanX Pro et Calamus accompagné de son module GDPS, nous ne sommes jamais arrivés à scanner une photo directement sous Calamus, ni sous Photoline d'ailleurs. Calamus possède un module GDPS qui, théoriquement, permet l'acquisition depuis un scanner directement dans un cadre bitmap. Que faut-il faire ? Cela n'est pas faute d'avoir placé dans le dossier Auto le fichier gdpsinit.prg et charger le module gdps dans Calamus.

Texte rechargé texto ?

Certains textes au format txt atari, une fois importés dans Calamus, voient disparaître les apostrophes (ça m'est arrivé pour les articles de TMI). Une idée pour s'en sortir ?
TMI, lui-même, a trouvé une solution : exporter sous Papyrus dans un format ST/TT que relit parfaitement Calamus.
Entre-temps, la rédaction a aussi essayé et lors de l'import de texte ASCII dans Calamus, pensez à sélectionner des options du genre Win > Atari en jetant un coup d'œil à la visualisation qui permet de se rendre compte de l'état des caractères du texte qui sera importé.

Questions diverses

– Comment adapter un écran plat sur un ST ? Il semble que ce ne soit pas possible, mais rien n'est impossible pour les ataristes ! Rappelons qu'un moniteur PC SVGA multisynchro peut se connecter facilement sur un ST.
– Comment adapter une alimentation PC sur un Falcon (ou à défaut remplacer l'alimentation d'origine) ?
– Quelqu'un connaît-il une solution pour connecter un clavier PC sur ST ?
– Un lecteur, Tanguy Le Lay, se demande, comment installer des ramdisks, comment faire une copie d'écran avec un bureau dit alternatif, à quoi servent tous les connecteurs du ST et cherche des conseils pour la programmation en basic omikron, en gfa, etc.

Tout ça pourrait donner lieu à une série d'areticles, non ? Qui se dévoue ?

Si vous avez des requêtes à formuler : voie postale ou par mail rayxamber@acbm.com

Association RayXambeR Publications

Ca y est, AtTOS passe en association. Cette association aura pour seul et unique but de réaliser nos deux fanzines AtTOS et ReVival en leur donnant un statut plus officiel (couplé avec un dépôt légal de fabrication).

Le prochain numéro :

Pratique Papyrus
Test d'un nouveau module Calamus V-Objet
Article programmation
Dossier Emulation Atari

etc.

Gardez le contact avec notre newsletter !

Pour finir :

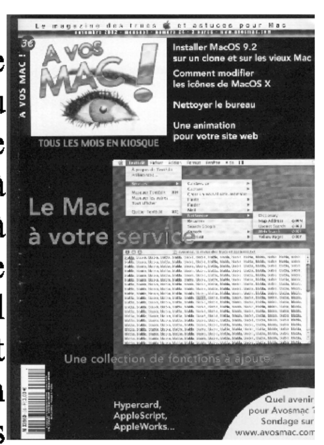
ReVival 19 sortira un petit peu en retard par rapport à AtTOS. Compter autour du 20 décembre.

ReVival, un cadeau idéal pour Noël, avec notamment le test de Protector Special Edition sur Jaguar !

> > Revue de Presse

par RayXambeR

>> AVosMac



Quelle bonne surprise lorsque nous avons vu carrément une demi-page accordée à AtTOS ! Ceci grâce à la bonne idée de notre Bibou national d'envoyer à cet honorable publication une image vantant les mérites de AtTOS. Elle a été publiée telle quelle ! Merci, même s'il faut bien avouer que ça se solde par un zéro pointé de nouveaux abonnés. A croire qu'il n'y a aucun atariste possédant un mac qui lise AVosMac ? Une erreur à réparer immédiatement car le contenu est toujours intéressant et utile. Je n'en dirais pas autant du tout récent magazine hebdomadaire (oui vous avez bien lu !) dédié à l'actualité mac : c'est relativement cher (2,5 € chaque semaine, soit 10 par mois ! Quand on pense que AtTOS ne vous en coûte que 3 tous les deux mois et demi en moyenne ;) et au final son utilité est discutable. La technique du j'achète un mag très généraliste genre SVM mac et je complète idéalement avec un bon petit AVosMac sera à préférer !

ReVival : c'est génial, achetez-le (objectivité maximale de l'ami RayXambeR).

Boing Attack
Pas de nouveau numéro mais le prochain devrait arriver. Faut les laisser souffler un peu après l'Alchimie !

>> Becanes Atari
Ce fanzine réalisé par Guillaume Dupré (auteur du test de Protector SE pour ReVival 19, encore merci à lui), est 100% consoles Atari. Très sympa. Vraiment.
Gros reproche, la mise en page chaotique et surtout un écriture peu appliquée. Il reste vraiment trop de fautes à tel point que ça en est même gênant et pénible à lire à la fin (on est loin de Dixie, soyez rassurés ;)
Dommage car le contenu est là. On regrettera cependant que ce ne soient que des anciens jeux qui soient testés (notamment sur VCS2600 alors que nombreux titres sortent actuellement), mais ça fait toujours plaisir quand même !
On souhaite donc longue vie à Bécanes Atari, mais faut t'appliquer plus, Guillaume ! ;))

Pour les amateurs de la série, Game Tests a fait une interview du créateur de la série Castelvania de Konami (série ô combien génialissime, surtout l'épisode sur Nec Super CDRom ;)

Et évidemment le Virus Info, 21è du nom.
Au menu un numéro quelque peu spécial puisque principalement consacré aux consoles. Elles y passent toutes, même celles dont on n'avait jamais entendu parler jusqu'alors. Et évidemment, ce sont de vrais tests impartiaux. Mais les non-consoleux trouveront aussi des infos " à la Virus".



Toujours 2 € et en plus c'est tout en couleur et sans publicité !
Qui dit mieux ?



Site web & Revival 18

par RayXambeR



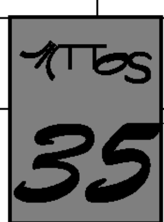
Paul Caillet a effectué une refonte quasi-totale du site. Il en a changé complètement le rendu graphique, lui donnant un look plus réussi et plus condensé (plus simple de s'y retrouver).
Sinon le contenu reste identique à lui-même et vous permet toujours de vous abonner, de commander des anciens numéros, de vous inscrire à notre newsletter, etc.



Parlons d'un petit nouveau, pas encore dispo à l'heure actuelle. Alternative Pocket est un nouveau fanzine, réalisé par un ancien de Jagnet et de Pocket Magazine, Olivier Blaszczyk pour ne pas le nommer. Il n'est pas seul dans l'aventure. On retrouve aussi Icebraf qui a écrit quelques tests pour ReVival !
Le monde est petit mais c'est celui qui s'active le plus pour promouvoir les machines délaissées mais qui ont une actualité. Loin de faire double emploi avec ReVival puisque Alternative Pocket se concentre sur les consoles portables et plus particulièrement la GP32 (lisez Virus 21 pour en savoir plus sur le sujet), console coréenne aux capacités démentielles (surtout à comparer à la GB Advance). Bref, on souhaite longue vie et surtout des sorties les plus régulières possibles, témoins d'une actualité intense.



ReVival est notre deuxième publication, la plus ancienne (depuis fin 1997 tout de même !). Elle se consacre à 100% aux jeu video alternatif, depuis la VCS2600 jusqu'à la Dreamcast.
Pour son vingtième numéro (le numéro 19), les consoles voyant arriver des nouveautés sont toujours plus nombreuses, avec la Nec PcEngine qui rejoint les consoles underground telles Atari VCS2600, 5200, 7800, Lynx, Jaguar, SNK NeoGeo, Amiga CD3, Videopac, Colecovision, Intellivision, Vectrex, Dreamcast, MegaCD, etc.
Ajouter à cela des tests, des news exclusives, des dossiers, et vous aurez un contenu chargé comme d'habitude !
Prix : 4 € / n° ou 15 € / 4 n°
Voir aussi offre spéciale en page 3 de AtTOS !



Le fanzine des ataristes et des fanas du TOS

